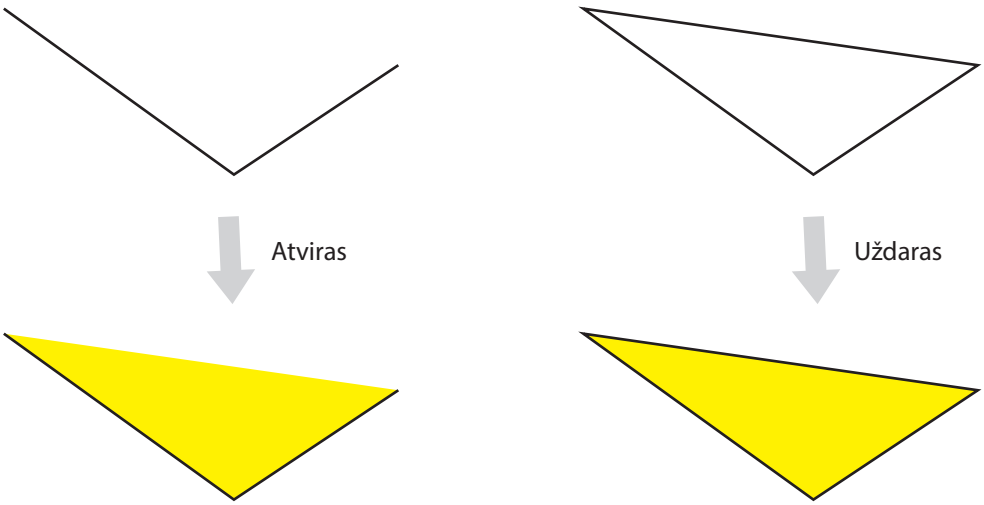
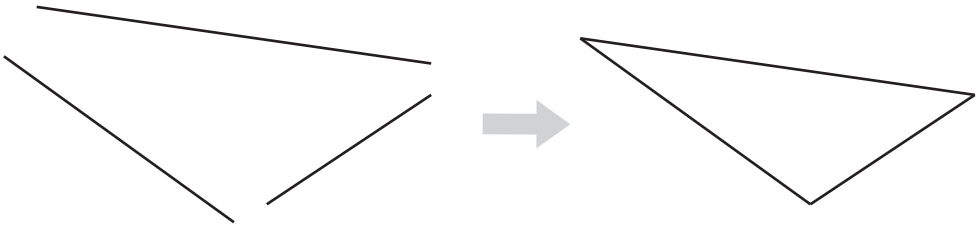
Uždaros ir atviros trajektorijos

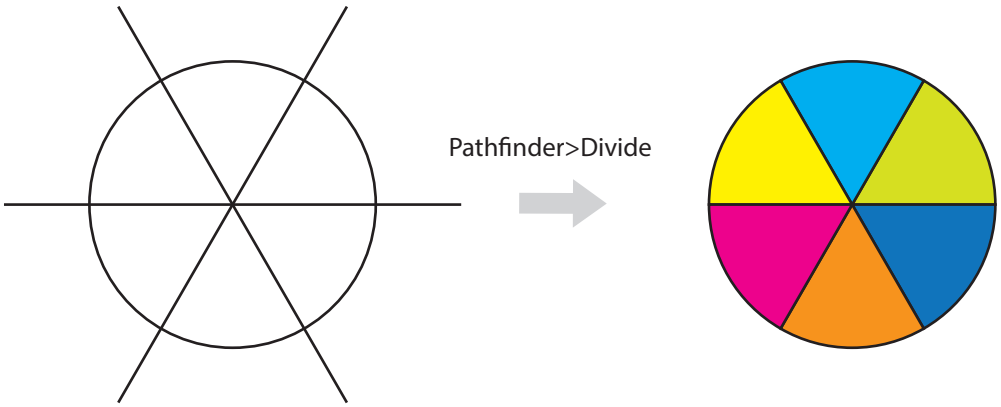
Illustrator programoje galima spalvinti tiek uždaras, tiek atviras trajektorijas.



Tačiau jeigu vizualiai atrodanti uždara trajektorija bus sukurta iš atskirų linijų, tuomet jos nuspalvinti nepavyks (nebent tik kontūrą).



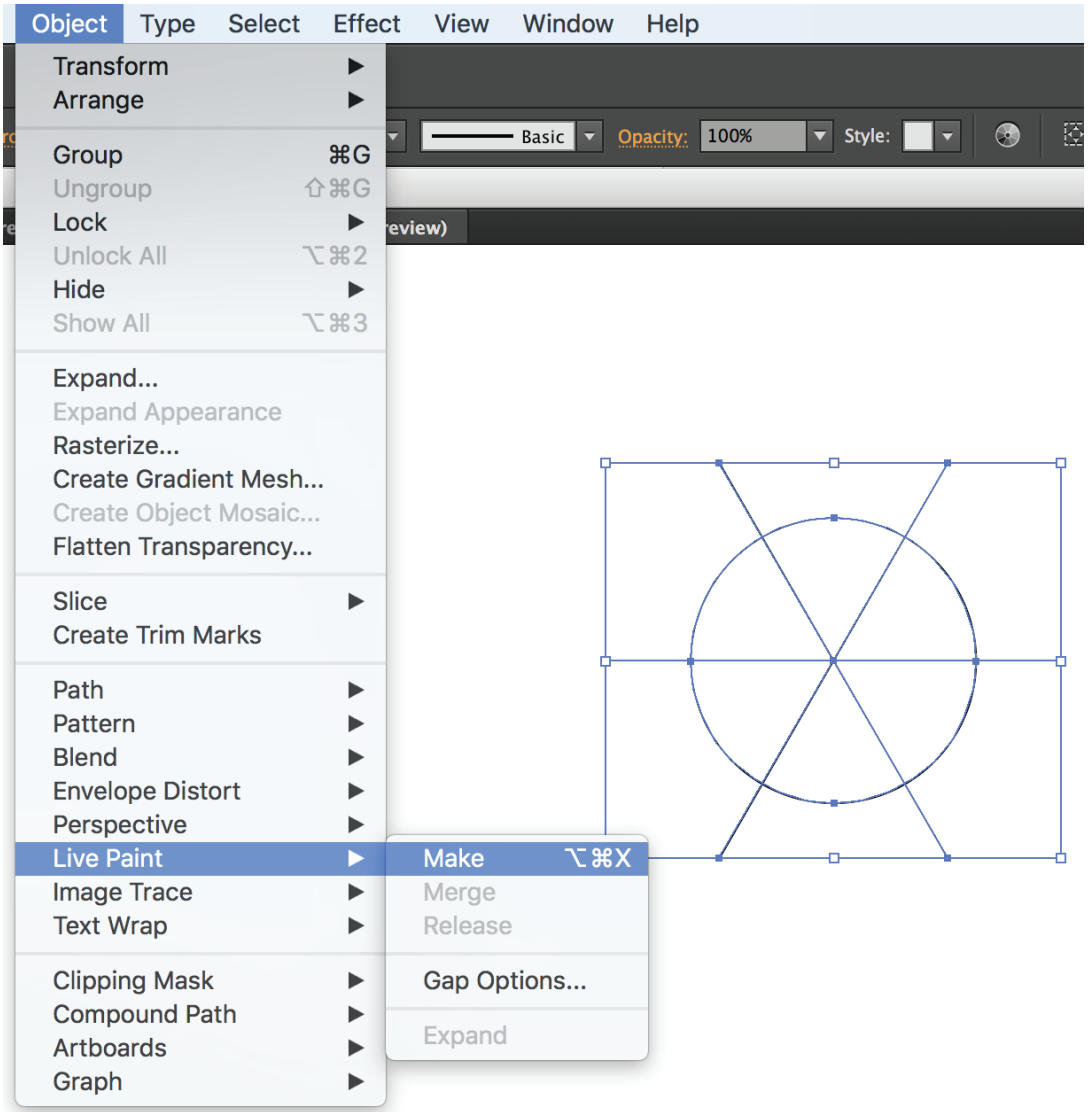
Kai trajektorijos persikerta dažnai vizualiai susidaro uždari plotai, tačiau paprastai šių plotų nuspalvinti nepavyksta. Pavyzdžiui, apskritimą sukdami per jo centrą nupieštą tiesią liniją galime padalinti į 6 lygias dalis. Tačiau, norint tuos susidariusius uždarus plotus nuspalvinti skirtingomis spalvomis, tenka susidurti su tam tikrais sunkumais. Galima nebent sukarpyti apskritimą tose vietose, kur kertasi kontūras su linijomis, sukuriant 6 atskirus uždarus objektus naudojant **Pathfinder>Divide** arba kokį kitą sudėtingesnį būdą

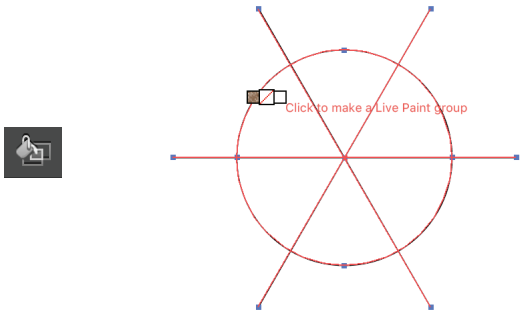


Tačiau yra kitas, daug paprastenis būdas – sukuriant tiesioginio spalvinimo grupę **Live Paint Group** ir naudojant **Live Paint Bucket** ir **Live Paint Selection Tool** įrankius.



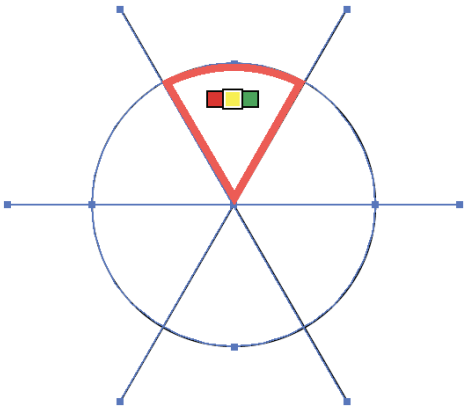
Pradžioje, kai turime nupieštus persidengiančius objektus ir jiems kertantis vizualiai, susikuria atskiri uždari plotai, visus objektus būtina pažymėti ir sukurti tiesioginio spalvinimo grupę (**Live Paint Group**). Tai padaryti galima dviem būdais – naudojant įrankį ir vieną kartą spragtelėjus ant pažymėtų objektų arba pasirinkus meniu punktą **Object>Live Paint>Make**.



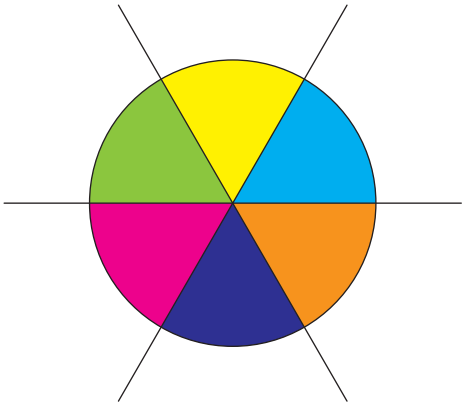


Sukūrus tiesioginio spalvinimo grupę **Live Paint Group** ir naudojant **Live Paint Bucket** įrankį galima spalvinti visus susidarančius uždarus plotus pozicionuojant įrankio rodyklę į uždarą plotą. Tuomet tas uždaras plotas turi pasižymėti (paprastai išskiriamas plona raudona linija), o kartu matomi trys kvadratėliai su spalvų užpildų pavyzdžiais. Viduriniajame yra tos spalvos pavyzdys, kuria bus spalvinamas išskirtas plotas spragtelėjus pele.

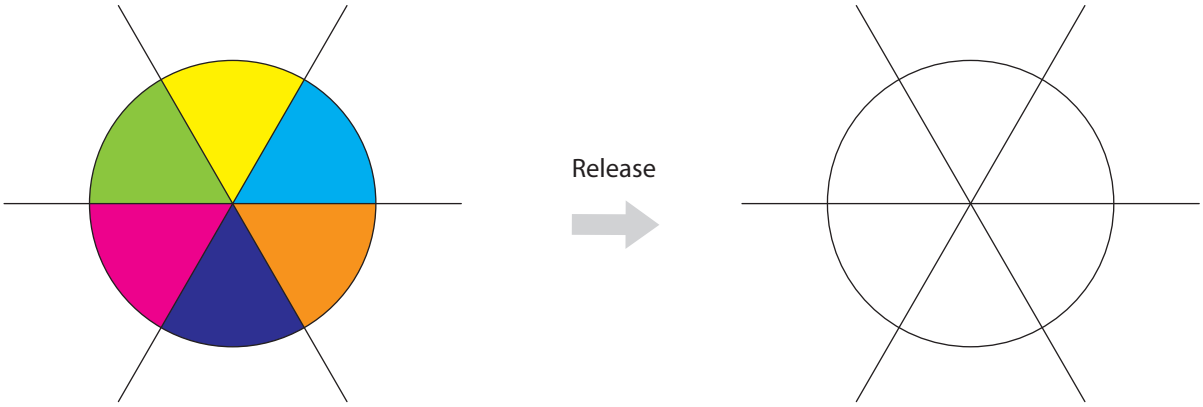
Norint pakeisti spalvą galima naudoti rodyklių klavišus kairėn, dešinėn, o spalvų seka bus tokia pati, kaip ir **Swatches** paletėje.



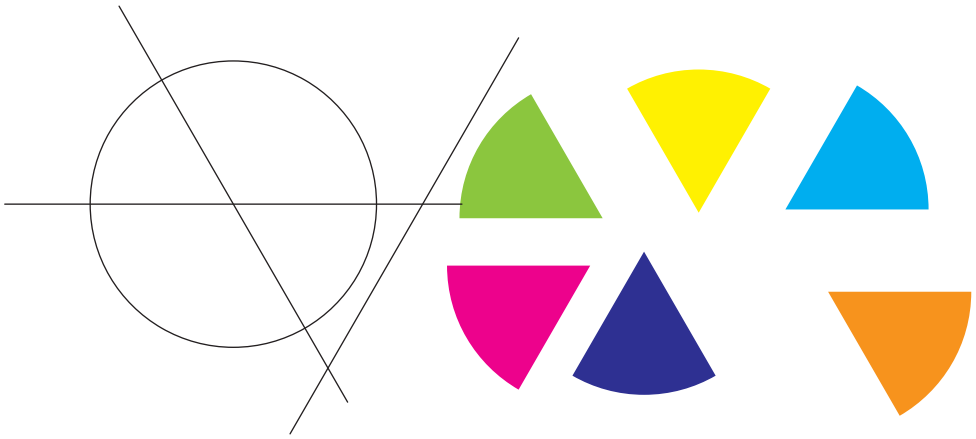
Galima spalvinti sudalintą apskritimą:



Pagrindinis tokio spalvinimo privalumas – nereikia kurti griežtai uždarų objektų. Taip pat bet kada galima atkurti į **Live Paint Group** grupę apjungtų objektų pradinę būseną – juos išskirti naudojant **Object>Live Paint>Release**.



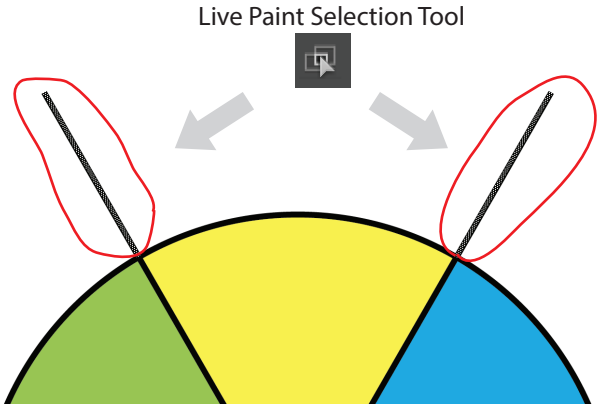
Jeigu norėtumėte nuspalvintą plotą panaudoti kaip atskirą objektą, tuomet tektų panaudoti kitą **Object>Live Paint** komandą – **Expand**. Išgrupavus galima laisvai redaguoti, keisti kiekvieną objektą atskirai:

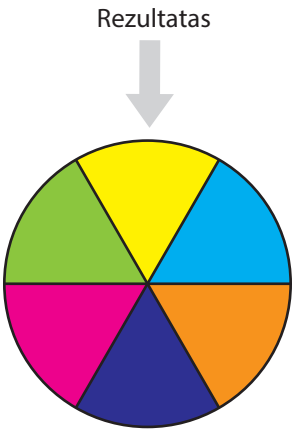


Tačiau dar kartą grįžkime prie nagrinėto pavyzdžio. Linijos, kurios dalina apskritimą į 6 lygias dalis, išlenda už apskritimo lanko. Jas reikia pašalinti. Galima panaikinti kontūrą. Tuomet panaikinsime visas kontūro linijas. Žr. pavyzdyje:

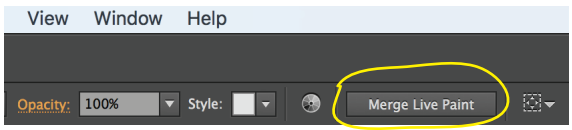


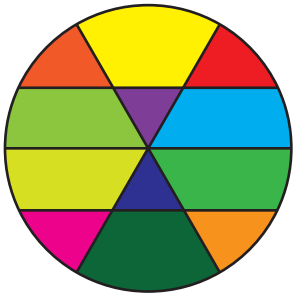
Norint panaikinti už apskritimo ribų esančias linijas galim naudoti **Live Paint Selection Tool** įrankį. Juo galima pažymėti bet kurią kontūro (iki susikirtimo) arba užpildo dalį. Galima pažymėti visas linijas (su Shift) ir pašalinti (Delete).



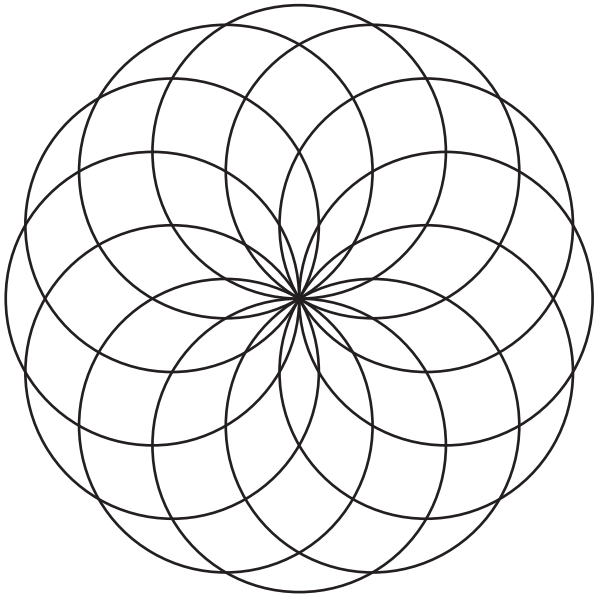


Galima šį objektą dar labiau susmulkinti. Pavyzdžiui, nupiešti dar dvi horizontalias linijas, kurios padalintų šį objektą į 12 dalių. Tačiau šios linijos nėra **Live Paint** grupės elementai, todėl bent pakolkas negalima spalvinti susidariusių uždarų plotų. Kad tai būtų galima padaryti, reikia nupieštas linijas prijungti prie **Live Paint** grupės. Reikia pažymėti linijas bei grupę, tuomet galima pasirinkti meniu komadą **Object>Live Paint>Merge**, arba atkreipti dėmesį, kad valdymo skydelyje (ekrano viršuje) atsirado mygtukas **Merge Live Paint**. Spragtelėjus arba pasirinkus komandą prie grupės prijungiami nauji elementai. Toliau galima tęsti spalvinimą.



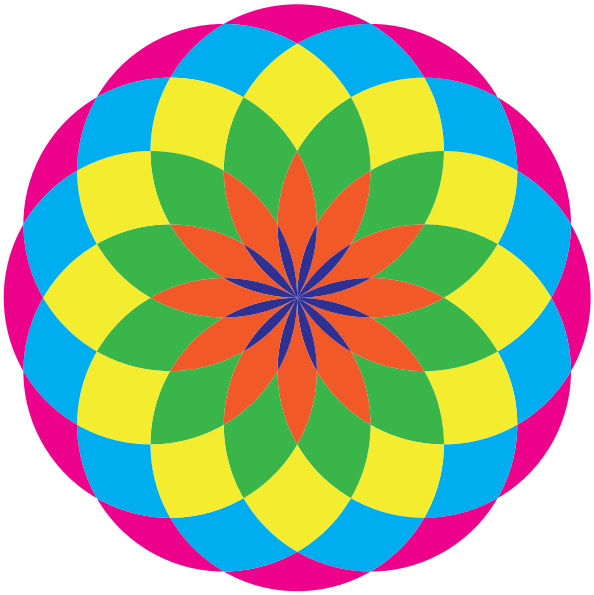


Kitas vaizdus **Live Paint Group** taikymo pavyzdys galėtų būti sukant apskritimą sukurta figūra. Kadangi susidaro daug vienodų uždarų plotų, pasuktų tam tikru kampu, tai nuspalvinsime juos skirtingomis spalvomis.

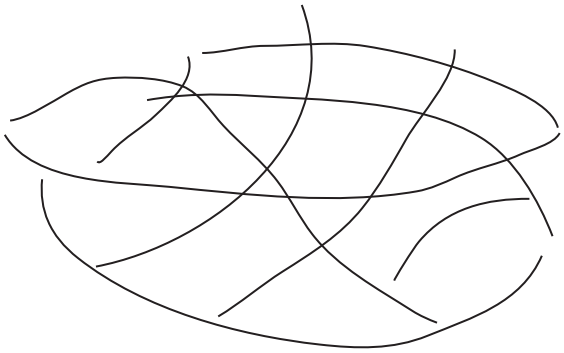


Sukuriame **Live Paint Group** ir **Live Paint Bucket** įrankiu nuspalviname.

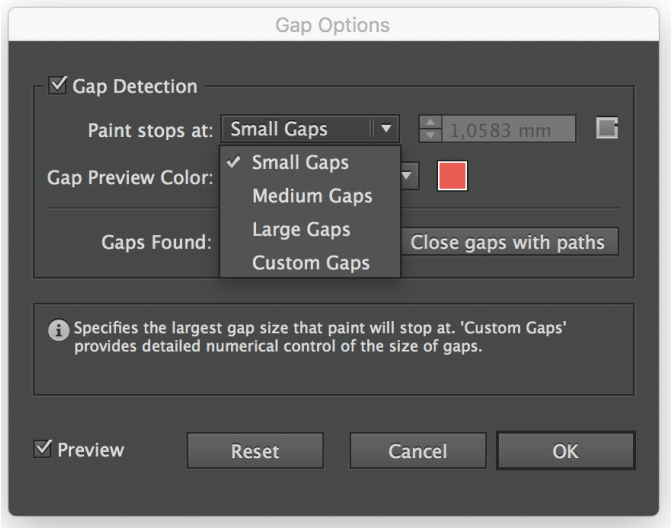
Gaunamas rezultatas (panaikinus kontūro linijas):



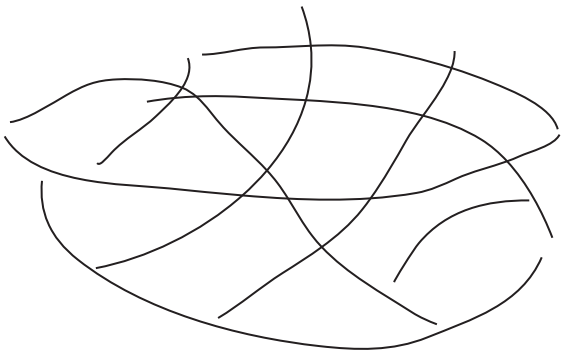
Šiame pavyzdyje piešiame ne tiesias linijas, o tiesiog pieštuko įrankiu sukuriame viena kitą kertančių kreivių masyvą. Tačiau kai kurie plotai lieka neuždari – linijų galai nesujungti ir lieka tarpai.



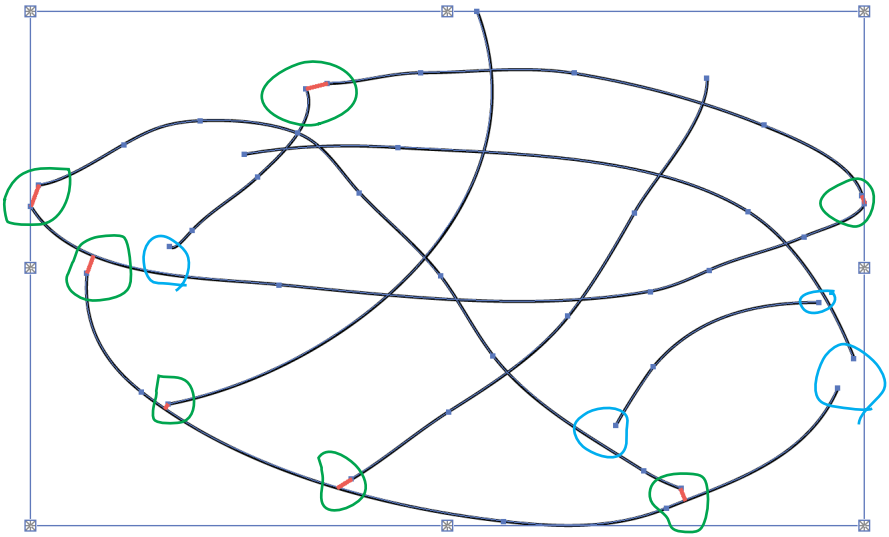
Kartais tokio pobūdžio problemą galima išspręsti pakankamai nesudėtingai. Meniu **Object>Live Paint>Gap Options** galima pasirinkti vieną iš standartinių reikšmių (**Small, Medium, Large**) arba pasirinkus **Custom** įrašyti konkrečią reikšmę, kurios neviršijus tarpas bus ignoruojamas ir tokį plotą galima bus nuspalvinti.



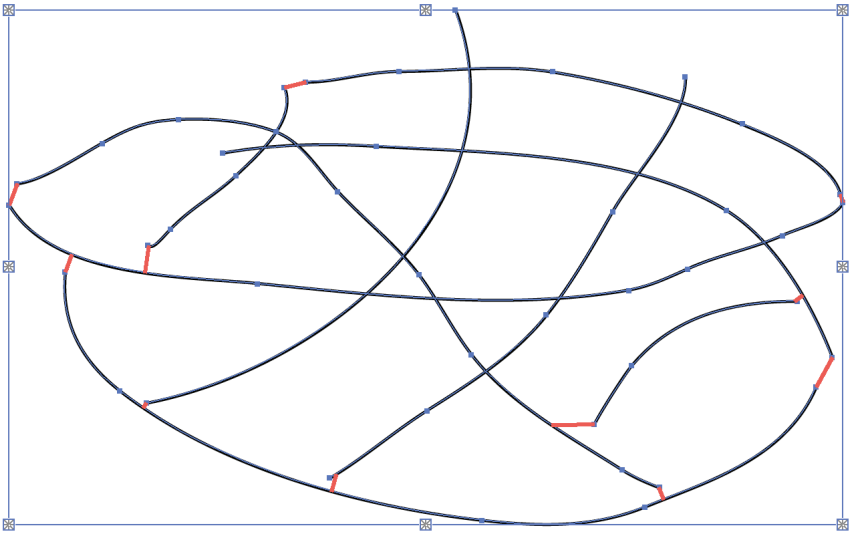
Pasirinkus **Small Gaps**, jokio ploto, kuriame liko „skylių“, nebus galima nuspalvinti, nes pažymėjus Preview matomi raudoni elementai, kurie parodo kurie plotai bus uždari.



Pasirinkus **Medium Gaps** išskiriami 6 atvejai (apibraukta žaliomis linijomis), kur bus ignoruojamos „skylės“. Mėlynai pažymėta, kur liks „skylės“.



Situacija pasikeičia pasirinkus **Large Gaps,** nes visos „skylės“ jau pažymėtos ir bus ignoruojamos.



Toliau pateikiamas pavyzdys, kaip galima pakankamai greitai bei paprastai nupiešti spalvingą vektorinį paveikslėlį.

Pieštuku arba pluksnos, o kai kur ir elipsės įrankiais nupiešiame štai tokį besmegenį:



Galima pažymėti visus objetus ir sukurti **Live Paint** grupę. Susidariusius uždarus plotus galima nuspalvinti panaudojant **Live Paint Bucket** įrankį.

Tačiau dažniausiai tenka pakoreguoti piešinį, papildyti. Nors ir sugrupuotas šis objektas, bet norint pakoreguoti linijas galima naudoti **Direct Selection Tool** ir pasižymėjus atskirus mazgus keisti, lankstyti ir t.t.

Jeigu redaguojant linijas padarysite per didelį tarpą, tai užpildo spalva pradings. Vėliau tarpą sumažinus spalva atgal neatsistato – reikia spalvinti iš naujo.



Toliau reikia pataisyti kai kurias klaidas: panaikinti nereikalingas linijas (ranka, pirštinė), nuspalvinti susidariusį uždarą plotą (prie nosies) ir prijungti dar papildomas linjas, kad galima būtų sukurti „šešėlį“ kairėje pusėje bei nupiešti sagas.

Papildomas piešinys trūkstamais elementais, jie prijungiami prie sukurtos **Live Paint** grupės ir nuspalvinami susidarę uždari plotai, o nereikalingos detalės pašalinamos pažymėjus **Live Paint Selection** įrankiu.



Nedidelės korekcijos ir galutinis rezultatas.

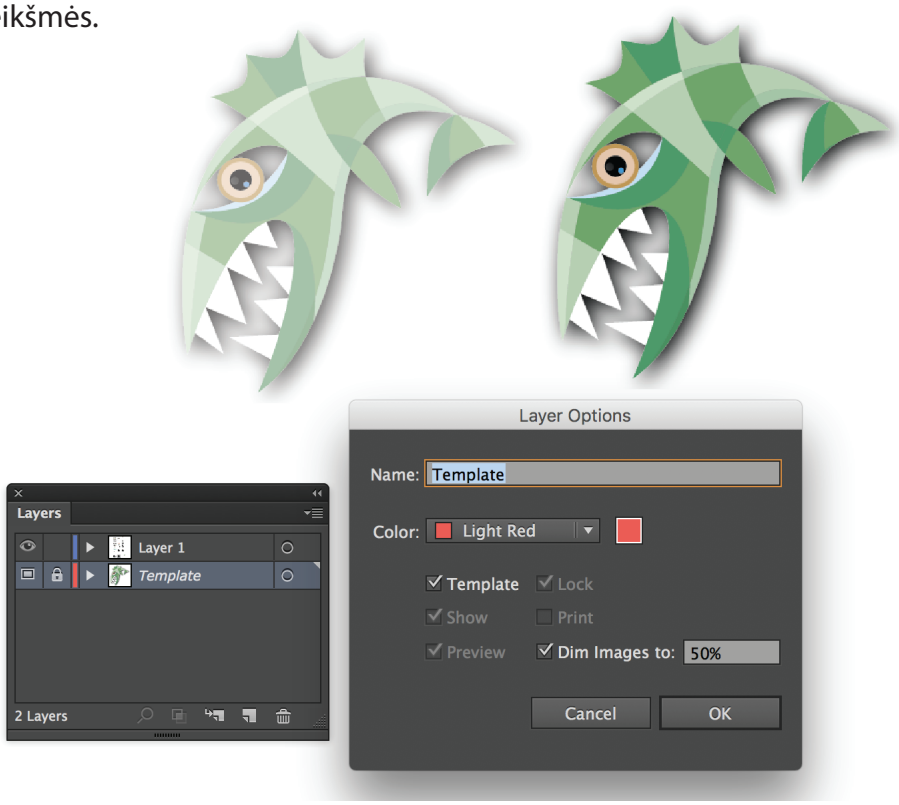
Plotuose, kur yra balta, reikia taip pat nuspalvinti balta spalva, nes apačioje nupiešus bet kokį foną, tie balti elementai nesimatys – bus fono spalvos.



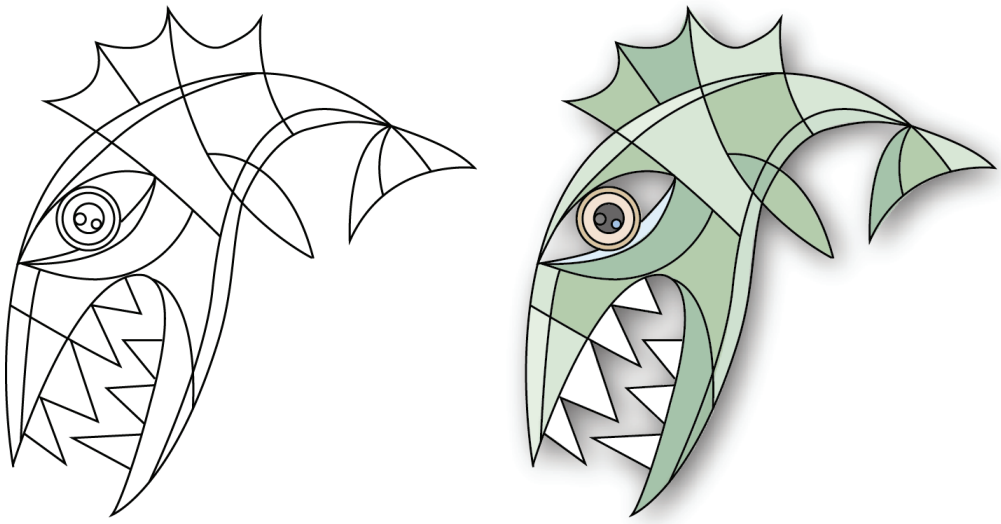
Spalvinimas su Live Paint naudojant Template sluoksnį

Naudojant ruošinio sluoksnį **Template** patogu kopijuoti, perpiešti įvairius objektus. Į ruošinio sluoksnį įkelti objektai būna „prislopintų“ spalvų, todėl, net piešiant juodu kontūru ant juodo ploto ar linjos, piešiamas objektas bus matomas. Jeigu nesimato – gali būti, kad **Template** sluoksnis yra viršuje ir uždengia. Todėl šis sluoksnis visada turi būti apačioje bei patartina, kad jis būtų užrakintas.

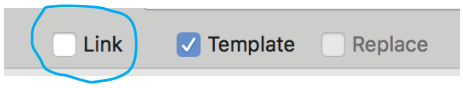
Pavyzdyje tas pats paveikslėlis patalpintas ruošinio (**Template**) ir paprastame (**Layer 1**) sluoksniuose. Ruošinio sluoksnyje jis atrodo blankesnis. Tai priklauso nuo **Layer Options** parametro **Dim Images to** reikšmės.



Kai turite paveikslėlį ruošinio sluoksnyje, jį galite pakankamai greitai ir tiksliai perpiešti. Naudojant **Live Paint** nebūtina kreipti dėmesio į tai, kad piešiamios trajektorijos būtų uždaros, kad būtų galima jas nuspalvinti. Pakanka tik atriboti skirtingas spalvas linijomis, kreivėmis, nupiešti perimetro linijas ir sujungti visa tai, kas nupiešta į **Live Paint Group**:



Sukūrus **Live Paint** grupę toliau galima nusikopijuoti **Template** sluoksnyje esančio originalo spalvas. Spragtelėjus pipetės įrankiu galima nusikopijuoti spalvą, bet ji gali būti tikra arba „prigesinta“, kaip ruošinio sluoksnyje. Tai priklauso nuo to, kaip į dokumentą įkeltas paveiksliukas.

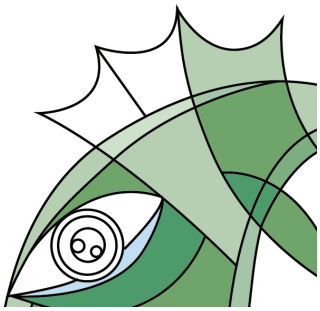


Jeigu įkeliant pažymėsite **Link**, tuomet pipetės įrankiu nukopijuosite tokią spalvą, kokią matote ekrane. Tačiau, jeigu įkeliant paveikslėlį nepažymėsite **Link** arba (jeigu pažymėjote) **Links** paletės meniu pasirinksite **Embed** arba valymo skydelyje ekrano viršuje paspausti **Embed** ir būsena bus pakeista.



Toliau viskas paprasta – pipetės įrankiu (aktyvuoti Cmd+I) nusikopijuojate spalvą iš originalo, pasižymite **Live Paint Bucket** įrankį (Cmd+K) ir nuspalvinate tą sritį, kurios spalvą nukopijavote.

Kai dalį objekto perpėšėte, tuomet kartais sunku prisiminti arba pamatyti kas dar nenukopijuota. Bet kuriuo metu galima paslėpti **Template** sluoksnį ir matysite tik tai, ką nupiešėte bei nuspalvinote. Kontūro linijos naudojamos tik laikinai, kad lengviau būtų matyti spalvinamus plotus.





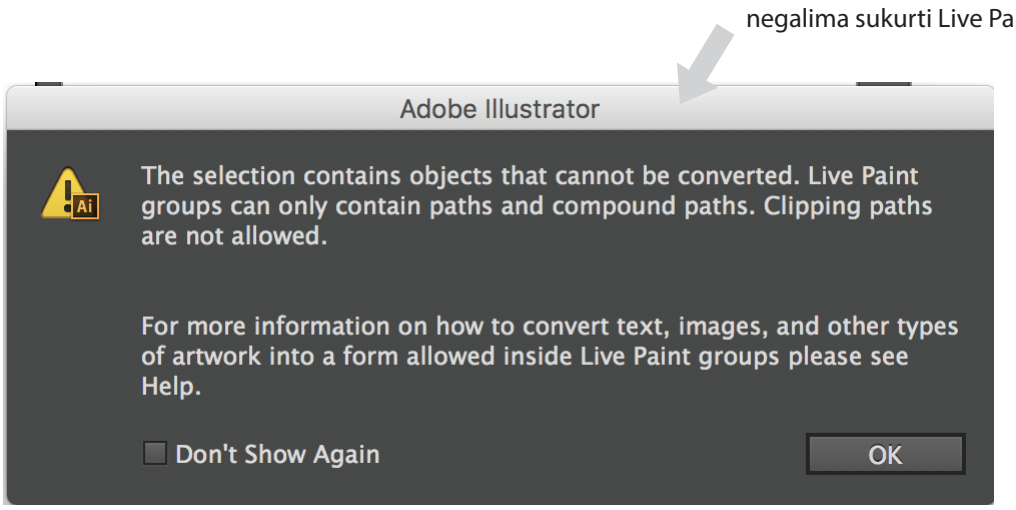
Panaikinus kontūrą gauname nukopijuotą paveiksliuką. Jis nuo originalo skiriasi tuo, kad nesimato dantų (balti) bei šešėlio. Jį galima sukurti pasirinkus efektą **Effect>Stylize>Inner Glow**.

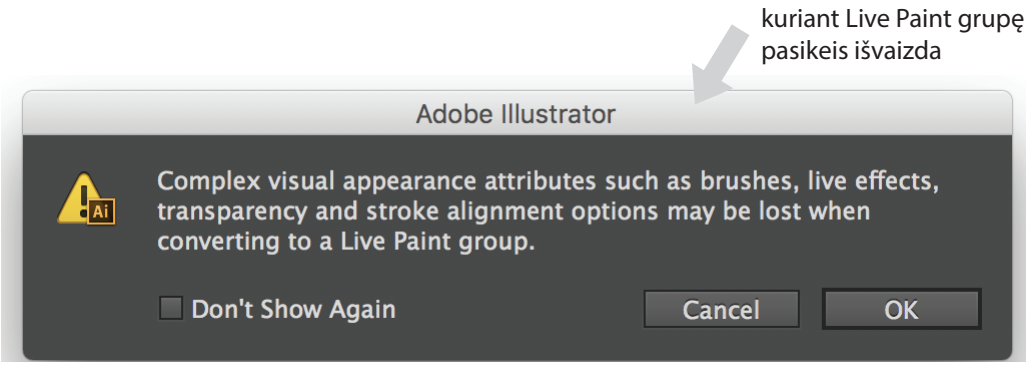




Pastaba

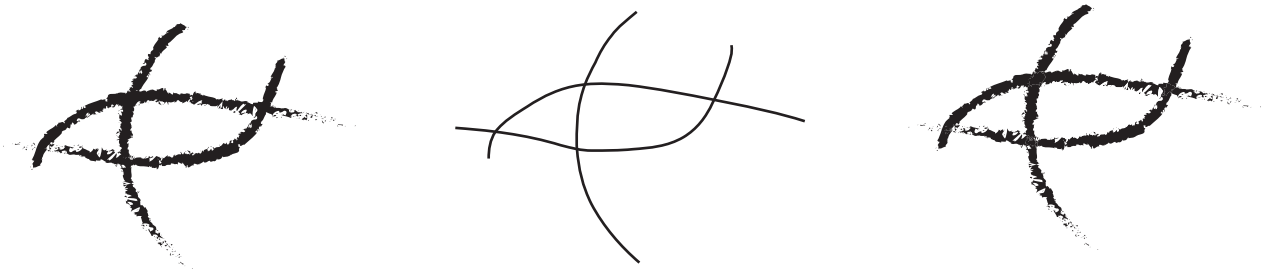
Kuriant **Live Paint** grupę gali to nepavykti padaryti arba gali labai smarkiai pasikeisti apjungiamų į gupę objektų išvaizda. Taip nutinka todėl, kad ne visų tipų objektus galima apjungti į **Live Paint** grupę arba negalima apjungti be praradimų (nepalaiko kai kurių elementų), išvaizdos pokyčių. Paprastai apie tai programa informuoja vartotoją.



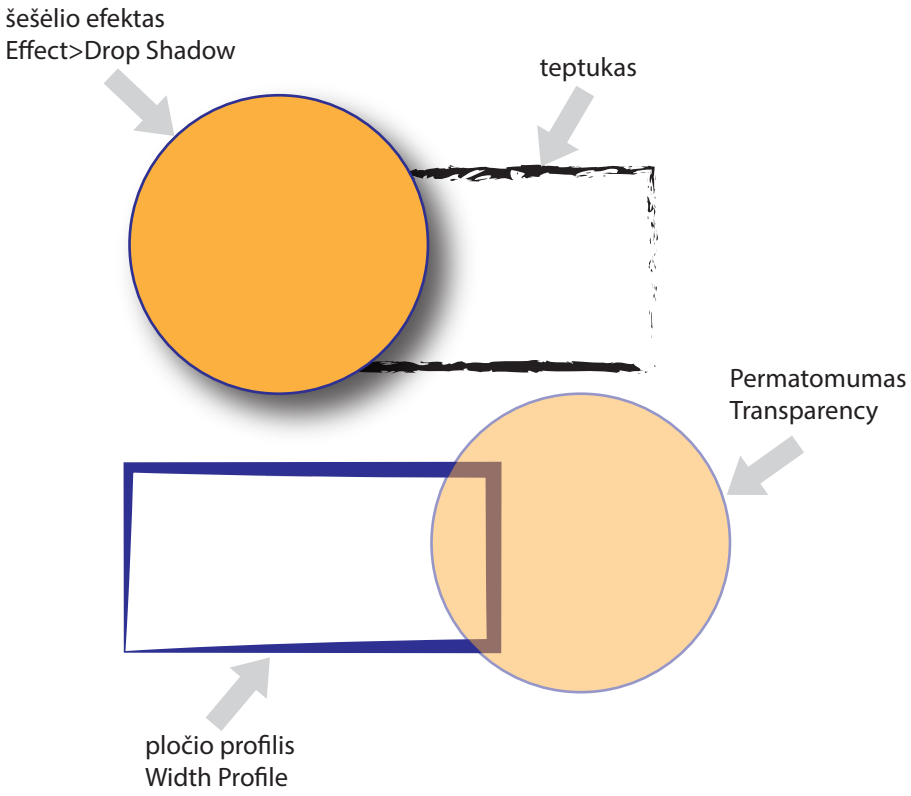


Pastaba

Kuriant **Live Paint** grupę, kai norima išvengti išvaizdos praradimų arba kai net neleidžiama jos sukurti, galima objektus prieš apjungiant į grupę pakeisti naudojant komandą **Expand Appearance arba Expand**.



Pateiktame pavyzdyje yra skirtingi objektai, kurie paprastai pakeičia išvaizdą kuriant Live Paint grupę.



Rezultatas, sukūrus **Live Paint** grupę:

